Pomocník pre AppleScript

Základy

O skripte AppleScript

Pri používaní Macu zistíte, že niektoré úlohy stále opakujete. Pomocou jazyka AppleScript môžete písať skripty a aplikácie, ktoré budú automatizovať opakujúce sa úlohy.

Jazyk AppleScript je výkonný a všestranný skriptovací jazyk zabudovaný do systému OS X. Jazyk AppleScript môžete použiť na vytváranie odkazov, automatizáciu opakujúcich sa úloh a dokonca na vytváranie vlastných aplikácií, ktoré vám ušetria veľa času. Jazyk AppleScript umožňuje ovládať aplikácie pomocou skriptov.

Skript AppleScript sa skladá z príkazov podobných angličtine, ktoré vykonávajú príkazy na objektoch. Príkladmi akcií sú: otvorenie, zatvorenie alebo získanie názvu prvku. Príkladmi objektov sú: aplikácia, okno alebo nastavenie.

Skript môže ovládať jednu alebo viac aplikácií. Ak sa má dať aplikácia ovládať pomocou skriptov, musí definovať výrazy, ktoré môžete použiť v skriptoch. V systéme OS X sa nachádza niekoľko aplikácií ovládaných pomocou skriptov.

Skripty môžu ovládať aplikácie aj prostredníctvom siete, takže môžete automatizovať úlohy vo viacerých počítačoch.

V skutočnosti ste možno používali jazyk AppleScript bez toho, aby ste o tom vedeli. Mnoho funkcií v systéme a v aplikáciách sú v skutočnosti skripty AppleScript volané z aplikácie. Napríklad, vždy keď v tomto systéme Pomocníka kliknete na odkaz, ktorým sa otvorí aplikácia alebo súbor, akciu vykoná skript AppleScript.

SÚVISIACE TÉMY

Fungovanie skriptov AppleScript
O aplikácii AppleScript editor
O jazyku AppleScript
Zdroje jazyka AppleScript na internete
Vývojárske prostredie AppleScript Studio

Základy

O aplikácii AppleScript editor

AppleScript editor je jednoduchá skriptovacia aplikácia, ktorá číta, zapisuje, zaznamenáva a ukladá skripty AppleScript.

Príklady niektorých funkcií AppleScript editora:

- poskytuje jednotné a ľahko použiteľné rozhranie,
- umožňuje nájdenie a výmenu textov v skriptoch,
- automaticky zalamuje dlhé príkazy skriptu,
- umožňuje viacnásobné vrátenie zmien,
- poskytuje skripty menu skratiek na rýchlejšie písanie skriptov,
- podporuje služby aplikácií,

- umožňuje otvoriť skripty aplikácií pomocou palety knižnice,
- poskytuje asistenta skriptovania na pomoc pri písaní príkazov,
- poskytuje históriu výsledkov a históriu záznamov udalostí, takže môžete preskúmať akcie vykonaných v skripte.

SÚVISIACE TÉMY

O jazyku AppleScript
Vývojárske prostredie AppleScript Studio

Vytváranie skriptov AppleScript

Na to, aby ste mali úžitok zo skriptov AppleScript, nepotrebujete vedieť programovať. Nemusíte napísať ani jedno slovo skriptu. V systéme OS X sa nachádzajú stovky užitočných skriptov, ktoré môžete začať používať a tisíce ďalších je k dispozícii na webe.

Ak chcete ísť hlbšie, môžete vziať existujúce skripty a pomocou malých zmien ich upraviť podľa vlastných potrieb.

Najviac výhod samozrejme získate, keď budete vytvárať vlastné skripty. Keď sa naučíte, ako písať skripty, budete môcť vytvárať užitočné nástroje a automatizovať úlohy, čím ušetríte čas a vaša práca bude efektívnejšia.

V AppleScript editore, ktorý umožňuje písať skripty v jednoduchom prostredí, môžete upravovať skripty alebo vytvárať svoje vlastné skripty. Všetky príklady v Pomocníkovi pre AppleScript boli vytvorené pomocou AppleScript editora.

- Otvorte AppleScript editor.

  Do okna AppleScript editora zadajte nasledujúci text.

  ```
  say "Vitajte v skripte AppleScript!"
  ```

  Kliknutím spustite.

SÚVISIACE TÉMY

O aplikácii AppleScript editor
Vývojárske prostredie AppleScript Studio

Fungovanie skriptov AppleScript

Skript AppleScript funguje tak, že odosiela správy, ktoré sa nazývajú „udalosti Apple“. Keď spustíte skript, AppleScript odošle udalosti Apple do systému alebo aplikácií, ktoré vykonávajú príkazy.

V mnohých prípadoch aplikácie alebo systém vrátia výsledok do skriptu AppleScript. Ak napríklad skript odošle požiadavku do aplikácie, aby získal názov objektu, vráti aplikácia názov. Ak nie je možné príkaz vykonať, aplikácia alebo skript AppleScript môže vrátiť chybové hlásenie. Vrátené výsledky si môžete pozrieť v AppleScript editore.

Vo všeobecnosti nie je potrebné, aby ste ovládali fungovanie udalostí Apple. Skript AppleScript vykonáva všetky tieto operácie na pozadí. Skripty stačí iba napísať a spustiť.

SÚVISIACE TÉMY

O skripte AppleScript
O jazyku AppleScript

Základy

O apletoch

Skript uložený ako aplikácia sa nazýva aplikácia AppleScript alebo aplet. Aplety sa spúšťajú automaticky pri otvorení a vykonávajú príkazy v skripte. Aplety môžu byť malé funkcie obsahujúce iba pár príkazov alebo zložité aplikácie obsahujúce tisíce riadkov.

Aplety je možné uložiť v upravovateľnej forme alebo iba na spustenie. Upravovateľný aplet stále obsahuje text skriptu, takže ho je možné kedykoľvek upraviť a znova kompilovať. Ak chcete aplet upraviť alebo zmeniť, potiahnite ho na ikonu AppleScript editora. Keď skript uložíte ako skript iba na spustenie, upravovateľná textová časť sa odstráni a súbor už nie je možné upravovať alebo znova kompilovať.

Ak chcete upraviť aplet, ktorý bol uložený ako upravovateľný, otvorte ho v AppleScript editore alebo inej aplikácii na úpravu skriptov AppleScript. Aplety vyžadujú obslužný program „on run“, ktorý spustí skript pri otvorení apletu.

- V tomto príklade sa zobrazuje obslužný program „on run“.

```
on run
        --prvý príkaz
        --druhý príkaz
end run
```

SÚVISIACE TÉMY

O dropletoch
Typy súborov AppleScript

Základy

O kompilovaných skriptoch

Kompilovaný skript je súbor AppleScript v upravovateľnej forme, ktorú môžete čítať a upravovať v AppleScript editore alebo inej aplikácii na úpravu skriptov AppleScript.

Keď otvoríte kompilovaný skript, zobrazí sa v AppleScript editore, ale nevykoná automaticky žiadne príkazy. Tým je umožnené robiť zmeny v skripte bez toho, aby sa spustil. Skript potom môžete kompilovať, čím sa prečíta a konvertuje všetok text v súbore na kód AppleScript. Kompilovaný skript je možné spustiť. Kompilovaný skript má koncovku .scpt.

Keď súbor uložíte ako kompilovaný skript, text zostane v súbore spolu s kódom. Preto môžete kompilovaný skript kedykoľvek znova upraviť.

SÚVISIACE TÉMY

O apletoch
O dropletoch
Typy súborov AppleScript

O dropletoch

Droplet je skript AppleScript, ktorý sa spustí, keď na jeho ikonu potiahnete súbory alebo priečinky. Skript vykonáva v týchto súboroch alebo priečinkoch akcie.

Droplet je možné uložiť v upravovateľnej forme alebo iba na spustenie, rovnako ako aplety. Upravovateľný droplet stále obsahuje text skriptu, takže ho je možné kedykoľvek upraviť a znova kompilovať. Ak chcete droplet upraviť alebo zmeniť, potiahnite ho na ikonu editora skriptov. Keď skript uložíte ako skript iba na spustenie, upravovateľná textová časť sa odstráni a súbor už nie je možné upravovať alebo znova kompilovať.

Droplety vyžadujú obslužný program „on open“, ktorý spustí skript pri otvorení dropletu. Obslužný program „on open“ má parameter obsahujúci zoznam položiek potiahnutých na droplet. Časť skriptu dropletu kontroluje zoznam a druhá časť vykonáva akcie v položkách. Ak droplet nie je navrhnutý tak, aby vykonával akcie iba v jednej položke, mal by obsahovať slučku opakovania prechádzajúcu položkami v zozname, ktorá bude vykonávať akcie v každej položke.

- Nižšie je uvedený príklad dropletu s obslužným programom „on open“ a zoznamom parametrov.

```
on open (theItemsDropped)
        --prvý príkaz
        --druhý príkaz
end open
```

SÚVISIACE TÉMY

O apletoch
O kompilovaných skriptoch
Typy súborov AppleScript

Používanie slovníkov AppleScript

Ak chcete zistiť, ktoré príkazy a objekty môžete použiť na ovládanie aplikácie, môžete si pozrieť slovník danej aplikácie. Slovník obsahuje skupiny pojmov, ktorým aplikácia rozumie.

Slovník aplikácie môžete zobraziť v AppleScript editore tak, že vyberiete aplikáciu v okne Knižnica alebo tak, že potiahnete ikonu aplikácie na ikonu AppleScript editora.

Pojmy sú v slovníku usporiadané do skupín súvisiacich pojmov nazývaných „balíky“. Príkazy a objekty sú zobrazené tučným písmom.

1. V AppleScript editore vyberte Okno > Knižnica.
2. Dvakrát kliknite na názov aplikácie v okne Knižnica.
3. Vyberte balík.

   Zobrazia sa pojmy v balíku a ich popisy.

Jazyk AppleScript je usporiadaný do rôznych kategórií:

- Balíky: Skupiny súvisiacich pojmov. V slovníku AppleScript editora sú balíky zobrazené v prvom stĺpci a sú označené oranžovým písmenom „S“.
- Príkazy: vyžiadanie akcie alebo výsledku. Príkazy (nazývané tiež udalosti) sú zobrazené v druhom stĺpci a sú označené modrým písmenom „C“.
- Triedy: Skriptovateľné objekty. Popisy triedy obsahujú zoznam vlastností a prvkov, ktoré existujú v triede. Triedy sú zobrazené v druhom stĺpci a sú označené levanduľovým písmenom „C“.
- Vlastnosti: Objekty, ktoré obsahujú hodnoty. Vlastnosti sú zobrazené v treťom stĺpci a sú označené levanduľovým písmenom „P“.
- Prvky: Objekty obsiahnuté v iných objektoch. Napríklad odsek môže obsahovať veľa slov. Prvky môžu byť zobrazené v treťom stĺpci označené oranžovým písmenom „E“.

SÚVISIACE TÉMY

Definície tried
Definície príkazov
Používanie skriptov AppleScript na ovládanie aplikácií

OTVORENIE

Príručka AppleScript Language Guide: Odkaz na príkazy
Príručka AppleScript Language Guide: Odkaz na triedu

Základy

Riešenie problémov

Ak máte problémy s používaním AppleScriptu, skúste nájsť informácie týkajúce sa riešenia problémov v nasledujúcich témach.

Ak sa zobrazí chyba, keď užívateľ klikne na položku Zrušiť v dialógovom okne výberu zo zoznamu

Ak sa akcia priečinka spustila neočakávane

Ak skript nerozpozná disk

Základné príkazy

Definície tried

Definícia triedy popisuje vlastnosti a prvky skriptovateľných objektov. Triedu je možné prirovnať k podstatnému menu vo vete a definícia triedy je ako definícia podstatného mena v slovníku.

Definícia triedy v slovníku AppleScript zvyčajne začína výrazom napísaným tučným písmom, za ktorým na tom istom riadku nasleduje krátky popis výrazu.

Potom nasleduje zoznam prvkov alebo objektov, ktoré tvoria skriptovateľný objekt, alebo k nemu patria. Zoznam prvkov nie je vždy zahrnutý vo všetkých definíciách tried, pretože niektoré skriptovateľné objekty obsahujú iné skriptovateľné objekty a niektoré ich neobsahujú.

Definícia triedy končí zoznamom vlastností alebo kvalít skriptovateľných objektov a ich hodnôt.

Záznam vlastnosti začína názvom vlastnosti a za ním nasleduje:

- popis formátu dát, v ktorom je hodnota vlastnosti uložená, ako napríklad celé číslo (číslo), bod (zoznam dvoch čísel), reťazec (textové dáta) a booleovská hodnota (true alebo false),
- voliteľný indikátor typu [r/o], ktorý indikuje, či je hodnota vlastnosti „iba na čítanie“ (môže sa iba čítať, nie meniť),
- krátky popis vlastnosti.

Ak má objekt množné číslo, môžete odkazovať na viac ako jeden objekt.

Ak objekt má zoznam prvkov, obsahuje iné prvky. Názov prvku, ktorý môžete použiť v skripte, je zobrazený tučným písmom. Obyčajný text popisuje, ako sa má odkazovať na prvok.

Objekty môžu mať vlastnosti. Názvy vlastností sa zobrazujú tučným písmom. Obyčajný text popisuje typ hodnoty vlastnosti, ako napríklad reťazec. Vlastnosti môžu mať konštantnú hodnotu alebo jednu zo zoznamu konštánt. Skript môže získať hodnotu vlastnosti alebo môže nastaviť hodnotu vlastnosti, ak vlastnosť po popise syntaxe nie je označená indikátorom [r/o] (iba na čítanie).

SÚVISIACE TÉMY

Definície príkazov
Definície objektov
Príkazy AppleScript
Používanie slovníkov AppleScript

OTVORENIE

Príručka AppleScript Language Guide: Odkaz na triedu

Definície príkazov

Príkazy sú pojmy v jazyku AppleScript, ktoré vykonávajú akcie. Príkazy sú v slovníku skriptu AppleScript zobrazené v strednom stĺpci a sú označené modrým písmenom „C“. Definícia príkazu obsahuje krátky popis akcií príkazu a jeho syntaxe. Syntax je spôsob, akým sa príkaz píše do skriptu. Syntax sa môže skladať z niekoľkých častí.

Slová zvýraznené tučným písmom sú výrazy, ktoré sa používajú v príkaze. Tieto výrazy musíte napísať úplne rovnako, ako sú uvedené v slovníku.

Modrý text indikuje informácie, ktoré zadávate. Môžete napríklad identifikovať objekt alebo premennú, ktorú ste definovali.

Príkazy niekedy majú voliteľné časti, ktoré sú uvedené v hranatých zátvorkách. Tieto časti nemusíte v príkaze použiť.

SÚVISIACE TÉMY

Definície tried
Používanie slovníkov AppleScript
Definície udalostí
Definície objektov

OTVORENIE

Príručka AppleScript Language Guide: Odkaz na príkazy

Definície udalostí

Definícia udalosti popisuje sloveso alebo príkaz použitý na nasmerovanie akcie na skriptovateľný objekt. Udalosti sú akcie alebo slovesá, ktoré môžu objekty vykonať, alebo na ktorých sa môžu zúčastniť.

Definícia udalosti zvyčajne začína výrazom, za ktorým na tom istom riadku nasleduje krátky popis výrazu.

Ďalej nasleduje zoznam parametrov používaných pri vykonávaní príkazu. Voliteľné parametre sú uvedené v hranatých zátvorkách, povinné sú bez zátvoriek.

Každý záznam parametra začína názvom parametra, za ktorým nasleduje popis formátu dát používaných s parametrom, a končí krátkym popisom parametra.

Definícia príkazu obsahuje krátky popis (podčiarknutý text) akcií príkazu a jeho syntaxe. Syntax je spôsob, akým sa príkaz píše do skriptu. Syntax sa môže skladať z niekoľkých častí.

Slová zvýraznené tučným písmom sú výrazy, ktoré sa používajú v príkaze. Tieto výrazy musíte napísať úplne rovnako, ako sú uvedené v slovníku.

Obyčajný text indikuje informácie, ktoré zadávate. Môžete napríklad identifikovať objekt alebo premennú, ktorú ste definovali.

Príkazy niekedy majú voliteľné časti, ktoré sú uvedené v hranatých zátvorkách. Tieto časti nemusíte v príkaze použiť.

Príkazy vykonávajú akcie na objektoch. Definícia objektu zobrazuje syntax na identifikáciu objektu vrátane jeho názvu a krátkeho popisu (podčiarknutý text). Trieda objektu určuje určité vlastnosti objektu, ako napríklad príkazy, ktoré môžete s objektom použiť.

SÚVISIACE TÉMY

Database Events
Definície tried
Definície príkazov
Definície objektov
Fungovanie skriptov AppleScript

Definície objektov

Príkazy vykonávajú akcie na objektoch. Definícia objektu v slovníku skriptu AppleScript zobrazuje syntax na identifikáciu objektu vrátane jeho názvu a krátkeho popisu (podčiarknutý text). Trieda objektu určuje určité vlastnosti objektu, ako napríklad príkazy, ktoré môžete s objektom použiť.

Ak má objekt množné číslo, môžete odkazovať na viac ako jeden objekt.

Ak objekt má zoznam prvkov, obsahuje iné prvky. Názov prvku, ktorý môžete použiť v skripte, je zobrazený tučným písmom. Obyčajný text popisuje, ako sa má odkazovať na prvok.

Objekty môžu mať vlastnosti. Názvy vlastností sa zobrazujú modrým tučným písmom. Obyčajný modrý text popisuje typ hodnoty vlastnosti, ako napríklad reťazec. Vlastnosti môžu mať konštantnú hodnotu alebo jednu zo zoznamu konštánt. Skript môže získať hodnotu vlastnosti alebo môže nastaviť hodnotu vlastnosti, ak vlastnosť po popise syntaxe nie je označená indikátorom „[r/o]“ (iba na čítanie).

SÚVISIACE TÉMY

Používanie skriptov AppleScript na ovládanie aplikácií
Definície príkazov
Definície tried
Zadanie príkazu objektu
Používanie slovníkov AppleScript

OTVORENIE

Príručka AppleScript Language Guide: Odkaz na triedu
Príručka AppleScript Language Guide: Vlastnosti

Podmienené výrazy

Príkaz if je príkaz, ktorý sa vykoná iba za určitých podmienok Každý príkaz if obsahuje booleovský výraz, ktorý sa vyhodnotí ako pravdivý alebo nepravdivý. Príkazy nachádzajúce sa v príkaze if sa vykonajú, iba ak je booleovský výraz pravdivý. Príkaz if sa končí príkazom end if. Napríklad:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to "special"
end if
```

Ak je vo vyššie uvedenom príkaze booleovský výraz pravdivý (prijatá hodnota je väčšia ako 100), príkazy v rámci príkazu if sa vykonajú. Ak je booleovský výraz nepravdivý, príkazy sa nevykonajú.

Príkaz if môže obsahovať aj príkaz else. Táto kombinácia je známa ako príkaz if-then-else. Napríklad:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to "special"
else
        set memberStatus to "general"
end if
```

Ak je vo vyššie uvedenom príkaze booleovský výraz pravdivý (prijatá hodnota je väčšia ako 100), vykonajú sa príkazy v prvej časti príkazu if. Ak je prvý booleovský výraz nepravdivý, vykonajú sa príkazy v druhej časti nasledujúce po príkaze else.

Príkazy if môžete do seba vkladať kvôli spracovaniu viacerých podmienok.

Ďalšie informácie o príkazoch if v jazyku AppleScript získate v príručke AppleScript Language Guide.

SÚVISIACE TÉMY

Opakované výrazy
Definície príkazov
Nastavenie premenných v jazyku AppleScript
Konštantné hodnoty

OTVORENIE

Príručka AppleScript Language Guide – If

Opakované výrazy

Príkazy repeat môžete použiť na opakované vykonávanie úloh podľa podmienok. Príkaz repeat pokračuje v spúšťaní skupiny príkazov v slučke dovtedy, kým nedôjde k splneniu podmienky a slučka sa neukončí. Príkazy repeat môžete do seba vkladať, aby bolo možné reagovať na meniace sa podmienky.

AppleScript obsahuje viaceré príkazy repeat, ktoré dokážu reagovať na rôzne podmienky.

repeat (forever)

Kontinuálne opakovanie v slučke. Na ukončenie slučky použite príkaz exit.

```
repeat
        -- príkaz
        -- príkaz
        if (x = 5) then exit repeat
end repeat
```

repeat (počet) times

Vykoná sa zadaný počet opakovaní.

```
repeat 5 times
        -- príkaz
        -- príkaz
end repeat
```

repeat while

Opakované vykonávanie dovtedy, kým je zadaná podmienka true.

```
set x to 1
repeat while (x < 5)
        -- príkaz
        -- príkaz
        set x to (x + 1)
end repeat
```

repeat until

Opakované vykonávanie dovtedy, kým nebude zadaná podmienka true.

```
set x to 1
repeat until (x = 5)
        -- príkaz
        -- príkaz
        set x to (x + 1)
end repeat
```

repeat with (premenná) from (počiatočná hodnota) to (koncová hodnota)

Nastaví premennú na počiatočnú hodnotu a po každej slučke zvýši premennú. Opakovanie sa ukončí, keď premenná dosiahne koncovú hodnotu.

```
repeat with x from (5) to (25)
        -- príkaz
        -- príkaz
end repeat
```

---

repeat with (premenná) in (zoznam)

Nastaví premennú pre prvú položku v zozname. Po každej vykonanej slučke sa premenná nastaví pre ďalšiu položku. Opakovanie sa ukončí, keď sa použijú všetky položky v zozname.

```
set myList to {234, 342, 681, 874}
repeat with x in myList
        -- príkaz
        -- príkaz
end repeat
```

Ďalšie informácie o príkazoch repeat v jazyku AppleScript získate v príručke AppleScript Language Guide.

SÚVISIACE TÉMY

Podmienené výrazy
Nastavenie premenných v jazyku AppleScript
Konštantné hodnoty

OTVORENIE

Príručka AppleScript Language Guide – Repeat

Konštantné hodnoty

Konštanta je rezervované slovo v jazyku AppleScript, ktoré obsahuje vopred určenú hodnotu. Skript AppleScript obsahuje veľa konštánt, ktoré môžete použiť na získanie informácií o objektoch, na vykonanie porovnaní alebo na aritmetické výpočty. Aplikácie a ďalšie objekty môžu definovať svoje vlastné konštanty. Tieto konštanty sú definované v definíciách tried hodnôt.

Ak chcete zobraziť hodnotu konštanty, vložte tento príklad do AppleScript editora a potom kliknite na Spustiť. Na zobrazenie hodnoty konštanty kliknite na položku Výsledok.

Výsledok je tiež konštanta. Je to konštanta skriptu, ktorá odkazuje na hodnotu vrátenú príkazom.

```
get the current date
```

Nižšie sú uvedené príklady niektorých ďalších konštánt:

- Aritmetické konštanty: pi
- Booleovské konštanty: true, false

- Konštanty dátumu a času: minutes, hours, days, weeks
- Reťazcové konštanty: return, space, tab
- Skriptové konštanty: anything, current application, it, me, missing value, my, result

Ďalšie informácie o konštantách v jazyku AppleScript získate v príručke AppleScript Language Guide.

SÚVISIACE TÉMY

Nastavenie premenných v jazyku AppleScript
Definície objektov
Definície tried
Definície udalostí

OTVORENIE

Príručka AppleScript Language Guide – Konštanty

Nastavenie premenných v jazyku AppleScript

Premenná je kontajner vytvorený v rámci skriptu, ktorý sa používa na uloženie hodnoty. Pri vytváraní premennej sa zadáva jej názov, ktorý sa nazýva tiež identifikátor. Keď je skript spustený, môžete do premennej vložiť hodnotu, môžete získať prístup k hodnote a môžete hodnotu upraviť. Premenné trvajú iba počas spustenia skriptu. Keď sa skript zatvorí, hodnota sa stratí.

- V tomto príklade sa zobrazuje nastavenie jedinečného identifikátora a priradenie hodnoty k identifikátoru.

```
set myVar to "153"

set x to "Štvrťročné správy"

set x to false
```

Ak chcete vidieť, akým spôsobom sú hodnoty uložené v premennej, vložte tieto príklady do AppleScript editora a potom kliknite na Spustiť. Na zobrazenie hodnoty uloženej v premennej kliknite na položku Výsledok.

Ďalšie informácie o premenných v jazyku AppleScript získate v príručke AppleScript Language Guide.

SÚVISIACE TÉMY

Konštantné hodnoty
Podmienené výrazy
Opakované výrazy

OTVORENIE

Príručka AppleScript Language Guide – Premenné

Určenie umiestnenia aplikácie

Aplikácie v systéme OS X sú zabalené ako „balíky“. Balík je špeciálny adresár obsahujúci priečinky a súbory tvoriace aplikáciu. Z tohto dôvodu môžu príkazy „path to“ a „info for“ vrátiť pre aplikáciu rôzne výsledky.

Ak na aplikáciu použijete príkaz „path to“, cesta sa obyčajne končí koncovkou „.app“. Koncovka súboru sa nemusí zobraziť v aplikácii Finder ako súčasť názvu súboru, ale aj tak ju môžete použiť na identifikáciu súboru v skripte.

Ak použijete príkaz „path to“ na získanie informácií o aplikácii, vlastnosť výsledku Folder má obyčajne hodnotu „true“. Ďalšie informácie o súbore a jeho názve môžete získať pomocou ďalších vlastností výsledku, ako napríklad skrytá koncovka, koncovka názvu alebo zobrazený názov.

SÚVISIACE TÉMY

path to
info for
Odkazy na priečinky, súbory a disky
choose application
Skriptovacie príkazy aplikácie Finder

Skriptovacie príkazy

Odkazy na priečinky, súbory a disky

Skripty AppleScript umožňujú odkazovať na určité priečinky, súbory a disky prostredníctvom ich názvov, bez zadania cesty. Skripty AppleScript môžu identifikovať umiestnenie takých položiek ako priečinok Dokumenty, plocha, domovský priečinok a štartovací disk.

- Nasledujúci príklad znázorňuje, ako sa má v skripte odkazovať na špeciálny priečinok pomocou jeho názvu.

```
set x to the path to the desktop folder
```

SÚVISIACE TÉMY

Odkazy na aplikáciu Finder v skriptoch
path to
info for
Skriptovacie príkazy aplikácie Finder

Skriptovacie príkazy

Odkazy na aplikáciu Finder v skriptoch

Ak chcete použiť príkazy aplikácie Finder, zadajte ich v príkaze tell rovnako, ako by ste zadali príkazy aplikácii.

- Nižšie je uvedený príklad použitia príkazu tell v skripte. Príkaz tell nasmeruje funkciu number of windows na aplikáciu „Finder.app“.

```
tell application "Finder.app"
        return the number of windows
```

```
end tell
```

SÚVISIACE TÉMY

Finder
Zadanie príkazu objektu
Odkazy na priečinky, súbory a disky
Definície objektov
Skriptovacie príkazy aplikácie Finder

OTVORENIE

Príručka AppleScript Language Guide – špecifikátory objektov

Skriptovacie príkazy aplikácie Finder

Nižšie sú uvedené niektoré príkazy, ktoré môžete použiť s aplikáciou Finder:

activate

alias file

alias list

application file

clean up

close

column

Computer-object

container

copy

count

data size

delete

desktop window

desktop

disk

document file

duplicate

eject

empty trash

exists

file

file information

find

Finder

Finder window

folder

get

icon view options

information window

Internet location file

item

list view options

make

move

moving folder window for

open

package

path to

preferences

preferences window

print

quit

Odkazy na priečinky, súbory a disky

Odkazy na aplikáciu Finder v skriptoch

reveal

select

set

sort

trash

update

window

Štandardné prídavné skriptovacie príkazy

Prídavné príkazy sú užitočné príkazy, ktoré môžete použiť vo svojich skriptoch.

adding folder items to

beep

choose application

choose color

choose file

choose file name

choose folder

choose from list

choose URL

clipboard info

close access

closing folder window for

current date

delay

dialog reply

display

display dialog

do shell script

download

FTP item

get eof

info for

list disks

list folder

load script

mount volume

offset

open for access

open location

opening folder

path to

POSIX path

random number

read

round

run script

say

scripting components

set eof

set the clipboard to

set volume

store script

summarize

system attribute

time to GMT

upload

URL

write